SHADOWORLDS

INSTRUCTIONS EN FRANCAIS
DEUTSCHE ANWEISUNGEN
ITALIANO
INSTRUCCIONES

FOR THE AMIGA
ATARI ST IBM PC



REMERCIEMENTS

Réalisation artistique:	Dean Lester
Programmation:	Barry Costas
Graphiques:	Mark Anthony
Musique:	Matt Furniss

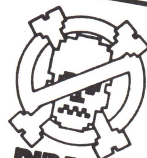
MITARBEITER

Künstlerische Gestaltung:	Dean Lester
Programmierung:	Barry Costas
Graphik:	Mark Anthony
Musik:	Matt Furniss

TITOLI

Illustrazioni:	Dean Lester
Programmazione:	Barry Costas
Grafica:	Mark Anthony
Musica :	Matt Furniss

Krisalis Software Ltd
Teque House, Masons Yard, Downs Road, Moorgate,
Rotherham, S60 2HD
United Kingdom



PIRACY IS THEFT

WARNING

It is a criminal offence to sell, hire, offer or expose for sale, or hire or otherwise distribute infringing (illegal) copies of this computer program and persons found doing so will be prosecuted.

Any information of piracy should be passed to the Federation Against Software Theft, 0628-660377.



LE PIRATAGE C'EST DU VOL

AVERTISSEMENT

C'est un crime puni par la loi que de vendre, louer, offrir ou exposer pour la vente ou la location, ou distribuer autrement des copies en contrefaçon (illégales) de ce programme informatique et les personnes commettant ce déli seront poursuivies en justice.

Toutes informations relatives au piratage devraient être transmises à l'éditeur dont le nom figure sur cet emballage.



PIRATKOPIEREN IST DIEBSTAHL

WARNUNG

Es ist eine strafbare Handlung, widerrechtlich hergestellte Kopien dieses Computerprogramms zu verkaufen, zu vermieten, zum Verkauf anzubieten oder auszustellen oder sonstwie zu vertreiben. Die Mißachtung dieser Gesetzgebung zieht gerichtliche Schritte nach sich.

Informationen über Fälle von Piraterie nimmt der Verlag entgegen.

INSTRUCTIONS POUR SHADOWORLDS

Introduction

Le jeu de fiction Shadoworlds combine jeu de rôle et jeu d'arcade. Il utilise les techniques d'éclairage révolutionnaires "SUPER PHOTOSCAPE", et crée ainsi une atmosphère sans égal. Cette caractéristique est encore améliorée par une interface de commande des personnages fonctionnant parfaitement en multitâche, ce qui vous fait vivre une expérience unique.

Présentation

Vous commandez une équipe de quatre futurs soldats triés sur le volet, et qui ont pour mission d'aller au centre de recherches militaires. Cette énorme station spatiale tourne en orbite autour d'une planète inconnue située aux confins de la galaxie spiroïdale.

Il n'est plus possible de communiquer avec ce centre, et votre mission a pour objectif d'explorer la station et les autres planètes du système, pour comprendre ce qui s'est passé.

Instructions de chargement sur ST/AMIGA

Shadoworlds nécessite 1 méga-octet de mémoire.

Insérez la disquette un et allumez l'ordinateur. Si vous avez une seconde unité connectée à votre Amiga, insérez la disquette deux.

Instructions de chargement pour IBM PC

Insérez la disquette 1 dans votre unité de disquettes et connectez-vous à cette unité. Tapez "SW" et appuyez sur Entrée. Installez le programme sur votre disque dur à l'aide du programme d'installation de la disquette 1.

(Changez de disquette(s) quand une invite vous le demande.)

Commandes

Shadoworlds fonctionne avec la souris, qui sert à déplacer le pointeur. Les boutons gauche et droit permettent de sélectionner les différentes fonctions du jeu.

Le bouton droit de la souris ne sert qu'à deux choses :

1) Centrer la visualisation – faites un clic lorsque le poin teur est sur la fenêtre de jeu.

2) Passer de l'écran de jeu à l'écran d'inventaire, et inversement – faites un clic lorsque le pointeur est sur les portraits des personnages.

Le bouton gauche est utilisé pour tout le reste.

CLAVIER

Les touches de fonction F1-F5 servent à modifier les formations des personnages, et la touche H, à interrompre et à reprendre le jeu.

Sélection des équipes

Après l'introduction, le programme vous présente trois options vous permettant :

1) De créer votre équipe

2) De commencer le jeu avec un ensemble de person nages par défaut

3) De charger un jeu déjà sauvegardé

Si vous jouez pour la première fois, il vous est conseillé de cliquer sur l'option 1, car l'équipe par défaut n'est pas forcément celle qui convient le mieux à votre style de jeu. L'option 3 vous permet de redémarrer un jeu sauvegardé à l'endroit où vous l'avez quitté lors d'un jeu précédent.

Création de votre équipe

Si vous avez sélectionné l'option 1, vous pouvez désormais parcourir les fichers confidentiels de tous les soldats disponibles. Vous aurez la possibilité d'étudier leurs forces et leurs faiblesses, de lire quelques informations sur leur passé, et, sur cette base, de sélectionner les quatre personnages convenant le mieux au jeu.

Pour faire défiler la liste des personnages, cliquez sur les flèches haut et bas avec le bouton gauche de la souris. L'option CONFIRM (CONFIRMER) sert à sélectionner le personnage concerné et CANCEL (ANNULER) à enlever de votre équipe le dernier personnage sélectionné. Vous pouvez aussi, en cliquant sur le nom d'un personnage, supprimer ce nom à l'aide de la touche effacement et le remplacer par celui de votre choix. Appuyez ensuite sur Retour pour continuer votre sélection. Recommencez l'opération pour les quatre personnages, puis cliquez sur START MISSION (COMMENCER MISSION) pour emmener votre équipe à la station spatiale et commencer le jeu.

Le programme vous demande d'insérer la disquette de données (disquette deux).

Il charge ensuite toutes les informations de la disquette nécessaires au jeu. Ce processus dure un petit moment, mais supprime la nécessité d'un autre chargement à partir

de la disquette.

Si vous avez créé une nouvelle équipe, le programme vous demande si vous voulez sauvegarder le jeu à cet endroit. Il vous est recommandé de répondre affirmativement car, si vous perdez un personnage au début du jeu et n'avez pas de disquette de jeu sauvegardée avec votre équipe unique, vous serez obligé de recommencer.

Il faut sauvegarder le jeu séparément, sur une disquette vierge NON FORMATEE. Le programme initialise automatiquement la disquette en format Shadoworlds. Si vous insérez une disquette formatée, celle-ci est refusée, car le format du jeu sauvegardé entraîne la suppression de toutes les données sauvegardées sur la disquette.
Vous êtes alors envoyé au début du jeu avec les quatre personnages que vous avez sélectionnés.

Disposition de l'écran

L'écran de jeu se divise en deux sections : la FENETRE DE JEU et le TABLEAU DE COMMANDE.

Fenêtre de jeu

Elle donne une vue d'ensemble du jeu, selon une perspective isométrique tri-dimensionnelle.

Lorsque les personnages se déplacent dans les divers endroits, cette fenêtre fait défiler l'affichage pour que le personnage actuel reste constamment visible. Il est possible de centrer exactement la vue en cliquant sur le bouton DROIT de la souris pendant que le pointeur est sur cette fenêtre.

Lorsque les personnages vont derrière des murs, ceux-ci se transforment en RAYONS X pour que vous puissiez bien voir ce qui se passe. Ce processus n'entrave absolument pas le jeu. Il vous permet d'avoir constamment une vue optimale.

Tableau de commande

Il vous donne accès à toutes les commandes du jeu. Vous avez la possibilité d'ordonner aux personnages d'effectuer un grand nombre d'actions.

Le tableau comprend cinq sections – quatre portraits (l'équipe que vous avez choisie) et le personnage de commande. Les portraits prennent une des troix formes suivantes : visage normal, dos du casque (lorsque le personnage est à un autre niveau du jeu), ou crâne (personnage mort).

Le personnage de commande est constitué de cinq parties : deux bras, deux jambes, et une tête. Vous pouvez cliquer dessus avec la souris pour donner des instructions au personnage.

TETE	– EXAMINER ET ALLUMER/ETEIN DRE LES LAMPES
BRAS GAUCHE	– UTILISER L'OBJET TENU
BRAS DROIT	– UTILISER LA COMMANDE ET RAMASSER L'OBJET
JAMBE GAUCHE	– FAIRE MARCHER LE PERSON NAGE DANS UNE FORMATION
JAMBE DROITE	– FAIRE MARCHER LE PERSON NAGE SEUL

A chaque portrait correspond une barre indiquant l'état de santé actuel du personnage concerné. Ses deux mains sont également représentées à l'écran, avec les objets qu'il tient. Deux petites flèches se trouvent au-dessus des barres de santé. Elles vous permettent, par un clic, de faire défiler rapidement la liste des objets figurant dans l'inventaire du personnage en question.

Pour donner des instructions à un personnage en particulier, cliquez sur son visage avec le bouton gauche. Son micro tombe et le personnage de commande prend la même couleur que lui (rouge, verte, blanche ou grise). Vous pouvez désormais lui donner des instructions à l'aide des bras, des jambes, ou de la tête.

Champ visuel

Pour que le jeu soit plus réaliste, les personnages ont un champ visuel limité. Par exemple, vous ne pouvez pas dire à un personnage de lancer un objet à un endroit situé derrière un mur solide, ou de tirer sur une cible située trop loin. Le champ visuel est symbolisé par un "cercle" qui entoure les personnages, et au delà duquel la visibilité est insuffisante. De plus, les murs solides leur bouchent également la vue.

Quand vous donnez une instruction, le pointeur de la souris change de forme à mesure que vous entrez dans le champ visuel du personnage et que vous le quittez. Cela vous permet de savoir si le personnage est à même d'exécuter les instructions.

Actions

Shadoworlds comprend un système de commande multi-tâche. Par conséquent, il est possible de donner des instructions à plusieurs personnages à la fois. Vous pouvez, par exemple, dire à l'un d'entre eux de tirer sur une créature, à un autre d'ouvrir une porte, et à un autre de ramasser un objet, pendant que le dernier se repose, le tout en même temps. Il suffit de leur donner la série d'instructions pour que chacun exécute celle qui lui est attribuée.

Quand vous dites “GAUCHE” et “DROITE”, c’est par rapport à VOUS, et non pas à votre personnage.

1) Marcher seul

a) Cliquez avec le bouton gauche sur le visage du per sonnage que vous voulez déplacer.

b) Cliquez sur la jambe droite du personnage de com mande.

c) Cliquez sur l’endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez envoyer votre personnage. Vous devez choisir un endroit à l’intérieur de son champ visuel.

Le personnage se rend à cet endroit.

Il est possible de faire suivre par le personnage un chemin détaillé en faisant traîner le pointeur. Maintenez le bouton enfoncé tout en suivant lentement le chemin de votre choix. Les personnages surchargés de matériel marchent plus lentement que d’habitude.

2) Marcher en équipe

Pour déplacer tous les personnages à la fois :

a) Cliquez sur le visage de n’importe quel personnage de l’équipe.

b) Cliquez sur la jambe gauche du personnage de commande.

c) Cliquez sur l’endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez envoyer l’équipe.

Les joueurs qui ne se trouvent pas dans le champ visuel du chef de la formation ne la rejoignent pas.

Toute l’équipe se rend à cet endroit. Vous pouvez modifier la formation de vos personnages. Voir section TABLEAUX DES FORMATIONS à l’ECRAN D’INVENTAIRE.

3) Ramasser un objet

Pour ordonner à un personnage de ramasser un objet sur le sol ou sur un mur :

a) Sélectionnez son visage.

b) Cliquez sur le bras droit du personnage de com mande.

c) Mettez en valeur l’objet dans la fenêtre de jeu (il clignote) et cliquez avec le bouton gauche de la souris.

Le personnage va ramasser l’objet, lequel apparaît dans sa main gauche (au-dessous de son visage).

4) Jeter/laisser tomber un objet

Pour ordonner à un personnage de jeter un objet ou de laisser tomber celui qu'il a en main :

a) Cliquez sur son visage.

b) Cliquez sur l'objet qu'il a dans la main (gauche ou droite).

c) Cliquez sur l'endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez qu'il mette l'objet.

Si l'endroit de votre choix se trouve tout près du personnage, il se penche et laisse tomber l'objet. Si cet endroit est situé plus loin, le personnage jette l'objet. Les objets lourds ou ceux qui doivent être envoyés loin risquent de ne pas arriver à l'endroit désiré.

5) Lire

Le jeu comprend des terminaux informatiques qui peuvent contenir des informations importantes. Pour en lire un :

a) Sélectionnez le visage du personnage de votre choix.

b) Sélectionnez la tête du personnage de commande.

c) Mettez en valeur l'écran d'ordinateur de la fenêtre de jeu et cliquez avec le bouton gauche.

Le personnage se déplace pour lire l'écran. Son contenu s'affiche. Cliquez sur le bouton gauche pour l'effacer.

6) Allumer les lampes

Chaque personnage porte un casque d'astronaute équipé de deux lampes. Il est possible de les allumer pour examiner les zones obscures du jeu (elles sont nombreuses). Les conditions d'éclairage risquent d'avoir un effet sur les créatures et les machines. Pour faire marcher ces lampes, le personnage doit avoir une PILE dans son inventaire. Les piles se trouvent près du point de départ du jeu. Les robots peuvent en laisser tomber quand ils sont détruits. Si le personnage a une pile :

a) Sélectionnez son visage.

b) Sélectionnez la tête du personnage de commande et MAINTENEZ le bouton enfoncé pendant 2 secondes.

Les lampes du personnage s'allument et son visage est éclairé en conséquence. Dans la fenêtre de jeu, le personnage a également ses lampes éclairées. Pour regarder autour de vous, mettez en valeur la tête du personnage de commande (s'il n'est pas déjà sélectionné) et déplacez le pointeur dans la fenêtre de jeu. Le personnage tourne la tête pour mettre ses lumières dans la direction de votre choix et éclairer les détails de l'endroit. Il est possible d'éteindre les lampes (pour économiser la

charge des piles) en suivant la même procédure. Shadoworlds comprend également des torches. Pour les allumer ou les éteindre, placez l'objet dans la fente gauche, et maintenez pendant deux secondes le bouton enfoncé sur la main gauche du personnage de commande. Une fois les torches allumées, vous pouvez les laisser tomber, les jeter, les placer sur les murs ou les éteindre.

7) Utiliser l'objet

Pour qu'un personnage utilise un objet qu'il a dans sa main gauche :

a) Sélectionnez son visage.

b) Sélectionnez le bras gauche du personnage de commande.

c) Sélectionnez l'endroit de la fenêtre de jeu où vous voulez qu'il utilise l'objet.

Chaque objet est utilisé différemment :

LES CARTES MAGNETIQUES SERVENT A OUVRIR LES SERRURES

LES CARTES SONT GLISSEES DANS LES FENTES

LES SACS A CONTENU LIQUIDE SONT MIS DANS LES DISTRIBUTEURS

LES OBJETS CHARGEABLES SONT MIS DANS LES CHARGEURS

LES ARMES SONT UTILISEES CONTRE DES CREATURES OU DES ENDROITS (voir ARMES)

Armes

Dans le jeu, il en existe trois types :

les armes blanches (ex : sabre léger), les armes maniables d'une seule main (ex : pistolet), et les armes à tenir des deux mains (ex : lance-flammes).

Pour vous servir d'une arme, tenez-la dans la main gauche et UTILISEZ la contre une créature :

a) Cliquez sur le visage du personnage.

b) Cliquez sur le bras gauche du personnage de com mande.

c) Mettez la créature en valeur (cliquez sur l'endroit situé sur les pieds de la créature).

Le personnage engage le combat contre la créature. Il va près d'elle s'il a une arme blanche et lui tire dessus depuis l'endroit où il se trouve s'il a une arme à feu. S'il n'a aucun objet dans la main gauche, il se bat sans arme. Les

grandes armes (à tenir des deux mains) sont en deux parties séparées – le CANON et le FUT – que l'on trouve généralement dans le centre de recherches militaires. Pour utiliser ces parties, tenez un fût dans la main gauche et le canon dans la main droite. Elles se connectent pour former une arme entière. UTILISEZ l'arme selon la procédure ci-dessus.

Les effets produits varient selon le canon et le fût mis ensemble. Shadoworlds vous permet de personnaliser les armes. Vos armes s'épuisent à mesure que vous les utilisez. Vous pouvez les recharger en les utilisant sur des points de rechargement répartis dans tout le jeu. Il en est de même pour les piles. Ces points de recharge ne peuvent cependant être utilisés qu'une seule fois !

Les coups reçus par votre personnage apparaissent sous la forme de chiffres sur sa tête affichée dans le tableau de commande.

8) Utiliser les commandes

Pour utiliser les commandes, par exemple les interrupteurs et les boutons

a) Sélectionnez le visage du personnage.

b) Sélectionnez le bras droit du personnage de com mande.

c) Mettez la commande en valeur dans la fenêtre de jeu.

Le personnage va ensuite jusqu'à l'interrupteur pour l'activer. Cette instruction est la même que le RAMASSAGE d'objet – le jeu sait si l'objet peut être ramassé ou activé automatiquement. Certains dispositifs fonctionnent au poids et d'autres à la lumière. Il faudra faire appel à votre ingéniosité pour résoudre ces problèmes.

ECRAN D'INVENTAIRE

Pour y accéder, cliquez sur le visage d'un personnage avec le bouton DROIT.

L'écran d'inventaire présente tous les objets que possèdent les personnages, et les statistiques les concernant. De plus, il vous permet de coucher des personnages, ce qui accélère leur guérison, de les réapprovisionner en liquide, et de configurer les formations d'escouades. Le chargement et la sauvegarde du jeu se font également à partir de l'écran d'inventaire.

Examiner des objets

Chaque personnage dispose de 16 emplacements d'inventaire, dont deux correspondent à ses mains (gauche et droite) et les 14 autres sont dans ses sacs. Si

vous ramassez un objet d'un de ces 16 emplacements, le nom de l'objet apparaît avec la quantité de puissance qui reste (s'il s'agit d'un objet chargé). Si vous placez un conteneur (une caisse ou une boîte à pharmacie, par exemple) dans la main gauche du personnage, le conteneur s'ouvre et vous avez ainsi accès aux objets qu'il renferme. Les conteneurs conviennent parfaitement au transport d'une quantité si vous avez plus de 16 objets, car ils peuvent en contenir 6 chacun. La capacité de transport s'en trouve accrue, et est désormais de 96 objets par personnage (16x6), soit 384 objets au total.

Deux personnages peuvent échanger des objets sans avoir à les laisser tomber ni à les ramasser. Il suffit de les mettre tout près l'un de l'autre et d'aller à l'écran d'inventaire. Les objets peuvent ainsi être remis directement d'un emplacement d'inventaire à un autre. Il est également possible, à partir de l'écran de jeu, de "jeter" un objet de la main d'un personnage à celle d'un autre qui se trouve à côté de lui.

Nourrir les personnages

Les liquides sont conservés dans des sacs, qui se trouvent à plusieurs points stratégiques du jeu. Pour les utiliser, les personnages sont sous perfusion intraveineuse. Ainsi, le contenu de ces sacs peut passer directement dans leur sang pour stabiliser leur flux sanguin ou pour les mettre sous transfusion sanguine s'ils sont blessés. Il suffit de ramasser les sacs des emplacements d'inventaire, et de cliquer sur l'icône d'injection. Si le niveau de ces liquides diminue, la santé des personnages se détériore, jusqu'à ce que mort s'ensuive.

Mettre les personnages au repos

Pour mettre un personnage au repos, cliquez sur l'icône en forme d'œil. Elle se ferme pour indiquer qu'il dort. Pour réveiller le personnage, vous pouvez cliquer à nouveau sur la même icône, ou lui donner une nouvelle instruction au cours du jeu. Il se réveille également s'il est blessé ou s'il a faim.

Statistiques

Les quatre graphiques à barres indiquent de gauche à droite :

SANTE, FORCE, NIVEAU DE LIQUIDE, PUISSANCE TOTALE DES PILES

Formations des équipes

A droite de l'écran d'inventaire, les 2 tableaux de formations en losange indiquent la disposition de l'escouade lorsque ses membres reçoivent l'ordre de marcher en for-

mation. Vous pouvez modifier les formations en cliquant sur les icônes F1 - F5 ou en appuyant sur les touches de fonction F1 - F5 du clavier (ce moyen est également utilisable à l'écran de jeu). De plus, il est possible de créer des formations personnalisées en ramassant les icônes de personnages et en les plaçant dans d'autres positions sur la grille.

Si les personnages sont répartis sur les deux tableaux, ils n'exécutent que les ordres de marche en escouade donnés à un des membres de leur tableau. Cela permet au joueur de créer des corps expéditionnaires – détachements qui se voient confier des missions précises – sans déplacer les personnages un par un.

Chargement et sauvegarde

Cliquez sur l'icône de disquette pour accéder aux fonctions de chargement et de sauvegarde du jeu. Suivez les invites à l'écran. Il vous est recommandé de sauvegarder votre jeu régulièrement. Veuillez noter que vous ne pouvez sauvegarder votre jeu que dans le DFØ:, même lorsqu'une deuxième unité est connectée.

Cliquez à nouveau sur le bouton droit de la souris pour retourner à l'écran de jeu.

ANLEITUNG ZU SHADOWORLDS

Einleitung

Shadoworlds ist ein Science-Fiction-Fantasiespiel, in dem ein fortgeschrittenes Rollenspielsystem mit Arkadenspieltechniken vereint ist. Im Spiel werden die revolutionären Belichtungstechniken des SUPER PHOTOSCAPING verwendet, um eine einmalige Atmosphäre zu schaffen. Durch die Kombination mit der Multitasking-Schnittstelle zur Steuerung der Figuren wird Ihnen eine erstklassige Spielerfahrung zuteil.

Übersicht

Sie befehligen vier sorgfältig ausgewählte Zukunftssoldaten bei der Mission, zum Waffen-forschungslabor (Weapons Research Facility) einer riesigen Raumstation in der Umlaufbahn eines unbekannten Planeten der Spiralgalaxie vorzudringen.

Der Kontakt mit dem Labor ist unterbrochen, und Sie haben die Aufgabe, die Station und die anderen Planeten im System zu untersuchen, um herauszufinden, was schiefgelaufen ist.

Anleitung zum Laden für ST/AMIGA

Für Shadoworlds benötigen Sie 1 Megabyte Speicherkapazität.

Legen Sie Diskette 1 ein und schalten das Gerät ein. Legen Sie Diskette 2 (falls vorhanden) in Ihr zweites Laufwerk am Amiga ein.

IBM PC Anleitungen zum Laden

Legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein und machen Sie es zum aktuellen Laufwerk. Dann tippen Sie "SW" und drücken die Eingabetaste. Zur Installation auf der Festplatte benutzen Sie das Installationsprogramm auf Diskette 1.

(Legen Sie bei der entsprechenden Aufforderung eine weitere Diskette (weitere Disketten) ein.)

Steuerfunktionen

Shadoworlds wird mit der Maus gesteuert. Verwenden Sie die Maus zum Bewegen des Zeigers und die linke und rechte Maustaste zur Wahl der verschiedenen Spieloptionen.

Die rechte Maustaste hat nur zwei Funktionen:

1) Zentrieren des Bildes – klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn der Zeiger sich auf dem Spielfenster befindet.

2) Umschalten zwischen dem Spielbildschirm und dem Inventarbildschirm – klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn der Zeiger auf der Abbildung einer Spielfigur ist.

Sonst wird immer die linke Maustaste verwendet.

TASTATUR

Die Funktionstasten F1-F5 werden zur Änderung von Spielfigurformationen verwendet.

Mit der Taste H wird die Pause ein- und ausgeschaltet.

Wahl des Teams

Nach der Einleitung können Sie aus drei Optionen wählen:

1) Ihr eigenes Team von Spielfiguren zusammen stellen

2) Das Spiel mit einer Standardzusammenstellung von Figuren beginnen

3) Ein vorher gespeichertes Spiel laden

Wenn Sie zum ersten Mal Shadoworlds spielen, raten wir Ihnen, auf Option 1 zu klicken, da das Standardteam für Ihre Zwecke nicht ideal sein könnte. Mit Option 3 können Sie in einem gespeicherten Spiel dort wiedereinsteigen, wo Sie aufgehört haben.

Teamzusammenstellun

Wenn Sie Option 1 gewählt haben, sehen Sie nun alle vertraulichen Akten über sämtliche verfügbaren Soldaten vor sich. Sie können sich mit ihren Stärken und Schwächen vertraut machen, etwas über ihre Vergangenheit erfahren und aufgrund dieser Informationen die vier geeignetsten Spielfiguren auswählen.

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Auf-/Ab-Pfeile, um die Liste der Figuren zu durchlaufen, dann klicken Sie auf CONFIRM (BESTÄTIGEN), um die gegenwärtig sichtbare Figur zu wählen. Durch Klicken auf CANCEL (ANNULLIEREN) entfernen Sie die letzgewählte Figur aus Ihrem Team. Durch Klicken auf den Namen der Figur können Sie zum Löschen und Einfügen eines von Ihnen gewählten Namens die Löschtaste und dann zum Fortsetzen der Wahl Ihrer Figuren die Eingabetaste drücken. Wiederholen Sie diesen Vorgang für alle vier Spielfiguren, dann klicken Sie auf START MISSION (DIE MISSION BEGINNEN), um das Team zum Spielbeginn in

Ihre Raumstation zu bringen.

Danach werden Sie zum Einlegen der Datendiskette (Diskette 2) aufgefordert.

Alle nötigen Informationen werden nun von der Diskette geladen. Dies dauert eine Weile, doch dafür müssen Sie später im Spiel nichts mehr von einer Diskette laden.

Wenn Sie ein neues Team zusammengestellt haben, werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel an diesem Punkt speichern wollen. Dies ist empfehlenswert, da Sie, falls Sie in einem frühen Spielstadium Figuren verlieren, neu starten müssen, wenn Sie keine gespeicherte Spieldiskette mit Ihrem einzigartigen Team haben.

Speichern Sie das Spiel auf einer gesonderten, NICHT FORMATIERTEN, Leerdiskette. Die Diskette wird automatisch aufs Format von Shadoworlds initialisiert. Eine formatierte Diskette wird vom Programm nicht angenommen, da das gespeicherte Spielformat alle vorher auf der Diskette gespeicherten Daten löscht.

Danach können Sie das Spiel mit den vier gewählten Figuren beginnen.

Bildschirmlayout

Der Spielbildschirm ist in zwei Teile aufgeteilt: das SPIELFENSTER (GAME WINDOW) und die STEUERFELD (CONTROL PANEL).

Spielfenster

Hier sehen Sie den Spielablauf in isometrischer, dreidimensionaler Vogelperspektive.

Während sich die Spielfiguren von einem Ort zum andern bewegen, folgt das Bild in diesem Fenster stets der aktuellen Hauptfigur. Sie können das Bild durch Klicken mit der RECHTEN Maustaste genau zentrieren, während sich der Zeiger auf diesem Fenster befindet.

Wenn sich Figuren hinter Wände begeben, werden diese durchsichtig, damit Sie das Geschehen mitverfolgen können. Dies hat keinerlei Einfluß auf den Spielverlauf, und Sie sehen jederzeit das bestmögliche Spielbild.

Steuerfeld

Von hier aus erreichen Sie alle Steuerfunktionen. Sie können den Spielfiguren das Ausführen der verschiedensten Handlungen befehlen. Die Konsole besteht aus fünf Teilen – vier Porträts (Ihr gewähltes Team) und der zentralen Steuerungsfigur. Die Porträts der Gesichter treten in drei verschiedenen Formen auf – normales Gesicht, Helmansicht von hinten (das heißt, daß sich die entsprechende Figur auf einer anderen Spielebene

befindet) oder Schädel (die Figur ist tot).

Die Steuerungsfigur ist nochmals in fünf Gebiete unterteilt - zwei Arme, zwei Beine und den Kopf. Auf diese können Sie mit der Maus klicken, um den Figuren Befehle zu erteilen.

KOPF	– UNTERSUCHEN UND EIN-/AUSSCHALTEN VON LAMPEN
LINKER ARM	– BENUTZEN DES GEHALTENEN GEGENSTANDS
RIGHT ARM	– BETÄTIGEN DER STEUERUNG UND AUFHEBEN EINES GEGSTANDS
LINKES BEIN	– MARSCHIEREN DER FIGUR IN TEAMFORMATION
RECHTES BEIN	– INDIVIDUELLES MARSCHIEREN DER FIGUR

Unter jedem Porträt befindet sich ein Gesundheitsbalken, der den gegenwärtigen Zustand der Figur anzeigt, sowie eine Darstellung der Hände mit allen zur Zeit gehaltenen Gegenständen. Oberhalb davon sehen Sie zwei kleine Pfeile. Klicken Sie darauf zum Durchlaufen aller Gegenstände im Inventar einer Spielfigur.

Um einer bestimmten Figur Befehle zu erteilen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das entsprechende Gesicht. Das Mikrofon der Figur wird heruntergelassen, und die zentrale Steuerungsfigur (central control character=CCC) nimmt die entsprechenden Farbe an (rot, grün, weiß oder grau). Jetzt können Sie der betreffenden Person unter Verwendung von Armen, Beinen oder Kopf einen bestimmten Befehl erteilen.

Blickfeld

Um das Spiel realistischer zu machen, hat jede Figur ein begrenztes Blickfeld. Es ist zum Beispiel unmöglich, einer Figur zu befehlen, einen Gegenstand durch eine feste Wand zu werfen oder auf ein weit entferntes Ziel zu schießen. Das Blickfeld ist eine "Scheibe" um jede Figur herum. Darüber hinaus sieht sie nicht mehr richig. Auch können die Figuren nicht durch feste Wände hindurchsehen.

Wenn Sie einen Befehl erteilen, verändert sich die Form des Mauszeigers, während Sie ihn ins und aus dem Blickfeld der Figur bewegen. Dies zeigt an, ob der Befehl ausgeführt werden kann oder nicht.

Handlungen

Shadoworlds verfügt über ein Multitasking-Steuerungssystem. Daher können Sie mehreren Figuren gleichzeitig Befehle erteilen, z.B. ist es möglich, daß eine Figur eine Waffe auf ein Wesen abfeuert, während eine andere eine Tür öffnet, eine andere einen Gegenstand aufhebt und wieder eine andere sich ausruht - alles zur gleichen Zeit. Erteilen Sie jeder Figur einen Befehl, den sie dann sogleich ausführt.

Beim Erteilen von Befehlen beziehen sich "LINKS" und "RECHTS" immer auf IHREN Blickwinkel und nicht auf den der Spielfigur.

1) Walking alone (allein gehen)

a) Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Gesicht der Figur, die gehen soll.

b) Klicken Sie auf das rechte Bein der zentralen Steuerungsfigur.

c) Klicken Sie im Spielfenster auf den gewünschten Bestimmungsort der Figur. Dieser muß sich in Sichtweite befinden.

Die Figur geht nun an diesen Ort.

Durch Verschieben des Zeigers ist es möglich, die Figur zum Verfolgen eines vorgeschriebenen Weges zu bringen - d.h. Sie halten die linke Maustaste fest und gehen langsam den gewünschten Weg entlang. Mit Ausrüstungsgegenständen überladene Figuren gehen langsamer als üblich.

2) Walking team (im Team gehen)

Zum Bewegen aller Figuren auf einmal:

a) Klicken Sie auf das Gesicht eines beliebigen Teammitglieds.

b) Klicken Sie auf das linke Bein der CCC.

c) Klicken Sie im Spielfenster auf den gewünschten Bestimmungsort für das Team.

Alle Spieler, die sich außerhalb vom Blickfeld desTeamchefs befinden, schließen sich der Formation nicht an.

Das ganze Team geht nun an diesen Ort. Sie können die Formation, in der sie gehen und stehen, ändern – siehe FORMATIONSTABELLEN unter INVENTARBILDSCHIRM.

3) Aufheben eines Gegenstands

Eine Figur zum Ergreifen eines Gegenstands vom Boden oder den Wänden bringen:

a) Wählen Sie das Gesicht der Figur

b) Klicken Sie auf den rechten Arm der CCC

c) Markieren Sie den Gegenstand im Spielfenster (worauf er zu blinken beginnt), und klicken Sie mit der linken Maustaste.

Die Figur geht nun zum Gegenstand und ergreift ihn. Er erscheint in ihrer linken Hand (unter dem Gesicht).

4) Werfen/Fallenlassen eines Gegenstands

Eine Figur zum Werfen oder Fallenlassen eines Gegenstands, den sie in der Hand hält, bringen:

a) Klicken Sie auf das Gesicht der Figur.

b) Klicken Sie auf den Gegenstand in ihrer (linken oder rechten) Hand.

c) Klicken Sie auf den Ort im Spielfenster, wo Sie den Gegenstand haben wollen.

Wenn sich der Ort sehr nahe an der Figur befindet, bückt sie sich und läßt den Gegenstand fallen. Ist er weiter entfernt, wirft sie den Gegenstand. Wenn der Gegenstand besonders schwer ist oder weit geworfen werden soll, kann es sein, daß er den gewünschten Ort nicht ganz erreicht.

5) Lesen

Im Spiel gibt es Computerdatenstationen mit wertvollen Informationen. Um sie zu lesen:

a) Wählen Sie das Gesicht der Spielfigur.

b) Wählen Sie den Kopf der CCC.

c) Markieren Sie den Computerbildschirm im Spielfenster, und klicken Sie mit der linken Maustaste

Die Figur geht nun zum Computer und liest, was auf dem Bildschirm steht - Sie sehen den Bildschirm vor sich. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um die Mitteilung zu löschen.

6) Einschalten von Lampen

In den Raumhelm jeder Spielfigur sind zwei Lampen eingebaut. Diese können eingeschaltet und zur Untersuchung dunkler Orte (von denen es in diesem Spiel viele gibt) verwendet werden. Die Beleuchtungsbedin-

gungen können sich auf Wesen und Maschinen auswirken. Zum Betreiben dieser Lampen muß das Inventar der Figur eine BATTERIE enthalten. Diese können kurz nach Spielbeginn gefunden oder von Robotern bei ihrer Zerstörung fallengelassen werden. Wenn die Figur über eine Batterie verfügt:

a) Wählen Sie ihr Gesicht.

b) Wählen Sie den Kopf der CCC und HALTEN Sie die Taste 2 Sekunden lang FEST.

Die Lampen sind nun eingeschaltet, was Sie am Leuchten des Gesichts der Figur erkennen können. Im Spielfenster leuchten die Lampen der Figur ebenfalls. Um sich umzusehen, markieren Sie den Kopf der CCC (wenn er nicht bereits gewählt ist) und bewegen den Mauszeiger im Spielfenster herum - die Figur dreht nun den Kopf herum, um den Lichtstrahl in die entsprechende Richtung zu weisen und die Einzelheiten des Ortes zu beleuchten. Die Lampen können (zum Sparen der Batterieenergie) durch die Wiederholung des oben beschriebenen Befehls ausgeschaltet werden. In Shadoworlds gibt es auch Leuchtkugeln. Um sie zum Aufleuchten oder Erlöschen zu bringen, legen Sie sie in den linken Schlitz und halten die linke Hand des CCC zwei Sekunden lang. Wenn sie angezündet sind, können Leuchtkugeln fallengelassen, geworfen, an Wänden aufgehängt (lassen Sie die Leuchtkugel gegen eine Wand "fallen") oder ausgelöscht werden.

7) Verwendung eines Gegenstands

Um eine Figur zur Verwendung eines Gegenstands in seiner (linken) Hand zu bringen:

a) Wählen Sie das Gesicht der Figur.

b) Wählen Sie den linken Arm der CCC.

c) Wählen Sie den Ort im Spielfenster, wo der Gegenstand verwendet werden soll.

Verschiedene Gegenstände können auf verschiedene Arten verwendet werden:

SCHLÜSSELKARTEN (KEYCARDS) WERDEN IN SCHLÖSSERN (LOCKS) VERWENDET.

BONUSKARTEN (CREDIT CARDS) WERDEN IN KARTENSCHLITZEN (CARD SLOTS) VERWENDET.

FLÜSSIGKEITSBEUTEL (FLUID BAGS) WERDEN IN DISPENSIERBEHÄLTERN (DISPENSERS) VERWENDET.

AUFLADBARE GENGESTÄNDE (CHARGEABLE ITEMS) WERDEN IN LADEGERÄTEN (CHARGERS) VERWENDET.

WAFFEN (WEAPONS) WERDEN GEGEN WESEN (CREATURES) ODER ORTE (LOCATIONS) EINGESETZT (siehe WAFFEN).

Waffen

Im Spiel gibt es drei Arten von Waffen:

Schwingwaffen (z.B. leichter Säbel), Waffen (z.B. Pistole), die mit einer und Waffen (z.B. Flammenwerfer), die mit zwei Händen gehalten werden.

Zur Verwendung einer Waffe halten Sie sie in der linken Hand und VERWENDEN (USE) Sie sie gegen ein Wesen – so wird's gemacht:

a) Klicken auf das Gesicht der Figur

b) Klicken Sie auf den linken Arm der CCC

c) Markieren Sie das Wesen (klicken Sie auf den Punkt bei den Füßen des Wesens).

Wenn die Figur getroffen wird, ist dies an Zahlen auf dem Kopf der Figur im Steuerfeld ersichtlich.

Die Spielfigur beginnt nun den Kampf gegen das Wesen.

Wenn sie mit einer Schwingwaffe ausgerüstet ist, geht sie nahe an das Wesen heran; eine Feuerwaffe feuert sie von ihrem Standort aus ab. Wenn sie keine Waffe in ihrer linken Hand hat, geht sie mit bloßen Fäusten auf den Gegner los. Große (beidhändige) Waffen bestehen aus zwei Teilen: dem LAUF (BARREL) und dem SCHAFT (STOCK). Im Waffenforschungslabor werden diese normalerweise getrennt aufbewahrt. Um sie zu verwenden, halten Sie den Schaft in der linken Hand und den Lauf in der rechten. Daraufhin fügen sie sich zu einer vollständigen Waffe zusammen, und Sie können sie wie vorher beschrieben VERWENDEN.

Verschiedene Kombinationen von Lauf und Schaft erzielen verschiedene Wirkungen – in Shadoworlds können Sie Ihre Waffen auf Wunsch zusammenstellen. Waffen zeigen nach einer Weile Abnutzungserscheinungen. Sie können in während des gesamten Spielverlaufs auffindbaren Nachladepunkten (recharge points) wiederaufgeladen werden. Dasselbe gilt für Batterien. Diese Nachladepunkte können jedoch nur einmal verwendet werden!

Wenn eine Figur von einem Schuß getroffen wird, ist dies an Zahlen auf dem Kopf der Figur im Steuerfeld ersichtlich.

8) Betätigung von Schaltvorrichtungen

Zur Betätigung von Schaltvorrichtungen, z.B. Lichtschaltern und Tasten:

a) Wählen Sie das Gesicht der Spielfigur.

b) Wählen Sie den rechten Arm der CCC.

c) Markieren Sie die Schaltvorrichtung im Spielfenster.

Die Figur geht zum Schalter und betätigt ihn. Wie bei PICKUP (AUFHEBEN) – weiß das Spielprogramm automatisch, ob der Gegenstand aufgehoben oder betätigt werden kann. Einige Geräte werden durch Gewicht, andere durch Licht betätigt – dies herauszufinden, ist Ihrem Einfallsreichtum überlassen.

INVENTARBILDSCHIRM (INVENTORY SCREEN)

Zum Inventarbildschirm gelangen Sie durch Klicken mit der RECHTEN Maustaste auf das Gesicht einer Spielfigur.

Hier sind alle Gegenstände im Besitz einer Figur und ihre Statistiken aufgeführt. Die Figuren können hier auch schlafen (dabei heilen ihre Wunden schneller), und Sie können ihre Flüssigkeitspegel neu auffüllen sowie die Gruppenformationen neu anpassen. Das Laden und Speichern des Spiels findet ebenfalls vom Inventarbildschirm aus statt.

Untersuchung von Gegenständen

Jede Figur besitzt 16 Tragschlitze. In der linken und rechten Hand der Figuren befinden sich je zwei Inventarschlitze. Die restlichen 14 sind in ihren Tornistern. Wenn Sie einen Gegenstand aus einem der 16 Inventarschlitze nehmen, sehen Sie den Namen des Gegenstands und wie stark er noch geladen ist (wenn es sich um einen aufladbaren Gegenstand handelt). Wenn Sie einer Figur einen Behälter (z.B. eine Kiste oder einen Erste-Hilfe-Kasten) in die linke Hand geben, öffnet sich dieser, und Sie können an seinen Inhalt gelangen. Behälter sind auch ideal, um mehr als die erlaubte Gesamthöchstzahl von 16 Gegenständen zu tragen, denn jeder faßt 6 Gegenstände. Hiermit können Sie die Tragekapazität auf 16x6=96 Gegenstände pro Figur, oder 384 Gegenstände für das ganze Team, erhöhen.

Spielfiguren können untereinander Gegenstände austauschen, ohne sie fallenlassen und wieder aufheben zu müssen. Dies tun Sie, indem Sie die Figuren nahe nebeneinanderstellen und dann zum Inventarbildschirm gehen. Nahe nebeneinanderstehende Figuren können Gegenstände direkt von einem Inventarschlitz in den anderen legen, was dem "Übergeben" von Gegenständen entspricht. Dieser Vorgang kann auch vom

Spielbildschirm aus durchgeführt werden, indem Sie einen Gegenstand aus der Hand des einen Spielers in die des anderen "werfen", wenn sie nahe beieinanderstehen.

Nahrungsaufnahme

In Shadoworlds finden Sie Flüssigkeiten in Beuteln. Diese befinden sich an verschiedenen strategischen Punkten im Spiel. Zu ihrer Verwendung verfügt jede Spielfigur über einen intravenösen Schlauch, der ihre Vene mit der Außenseite ihres Raumanzugs verbindet. Die Beutel können daher direkt in die Blutbahn einer Figur injiziert werden, um entweder ihre Blutflüssigkeiten zu stabilisieren (gleichwertig wie Trinken) oder ihr bei Verletzungen eine direkte Bluttransfusion zu geben. Nehmen Sie den Beutel einfach aus den Inventarschlitzen auf, und klicken mit ihm auf das Injektionssymbol. Die Gesundheit der Spielfiguren verschlechtert sich nach und nach, wenn diese Flüssigkeitsebenen nicht aufrechterhalten werden, bis sie schließlich sterben.

Schlafen

Um eine Spielfigur zum Einschlafen zu bringen, klicken Sie auf das Augensymbol. Das Auge schließt sich, wenn die Figur eingeschlafen ist. Sie wecken sie wieder auf, indem Sie entweder nochmals auf das Auge klicken oder ihr einen neuen Befehl erteilen. Die Figuren erwachen auch, wenn sie durch einen Angriff verletzt werden.oder Hunger leiden.

Statistiken

Die vier Balken (von links nach rechts) zeigen an:

GESUNDHEIT (HEALTH), KRAFT (STRENGTH), FLÜSSIGKEITSVORRAT (FLUIDS), GESAMTE BATTERIESTÄRKE (OVERALL BATTERY POWER)

Teamformationen

Die beiden karoförmigen Formationstabellen rechts am Inventarbildschirm zeigen die Anordnung der Gruppe, wenn sie den Befehl zum Marschieren in Formation erhält. Diese Anordnung können Sie ändern, indem Sie auf die Symbole F1-F5 klicken oder die Funktionstasten F1-F5 auf der Tastatur drücken (funktioniert auch auf dem Spielbildschirm). Ferner können Sie Ihre eigenen Formationen schaffen, indem Sie die Figursymbole aufheben und sie an neuen Orten auf dem Gitter plazieren.

Wenn Figuren auf den gesonderten Tabellen aufgestellt werden, folgen sie einem Marschbefehl für die ganze Gruppe nur dann, wenn er einem Mitglied ihrer eigenen Tabelle erteilt wird. So kann der Spieler Sondereinheiten schaffen - mehrere Figuren, die für bestimmte Aufgaben

zusammen marschieren ohne jeder Figur einzeln einen Marschbefehl erteilen zu müssen.

Laden und Speichern

Um zu den Lade- und Speicherfunktionen des Spiels zu gelangen, klicken Sie auf das Diskettensymbol. Befolgen Sie danach die Anleitungen auf dem Bildschirm. Wir empfehlen, das Spiel regelmäßig zu speichern. Bitte beachten Sie, daß das Spiel nur auf Laufwerk DFØ gespeichert werden kann, auch wenn ein zweites Laufwerk angeschlossen ist.

Klicken Sie nochmals mit der rechten Maustaste, um auf den Spielbildschirm zurückzukehren.

ISTRUZIONI PER SHADOWORLDS

Introduzione

Shadoworlds è un gioco di fantascienza che unisce l'interpretazione di ruolo e lo stile tipico dei divertimenti da sala gioco. Il gioco è caratterizzato dal sistema "SUPER PHOTOSCAPE", la rivoluzionaria tecnica di illuminazione che conferisce uno straordinario realismo, e da un'interfaccia multitask per il controllo dei personaggi, facendovi così provare un'esperienza con i giochi di fantasia che non è seconda a nessuno.

Argomento

Siete al comando di una squadra del futuro composta da quattro guerrieri selezionati, la cui missione è quella di raggiungere la Weapons Research Facility, un'imponente stazione spaziale che orbita attorno a un pianeta sconosciuto ai limiti estremi della galassia a spirale.

I contatti con questa stazione si sono perduti e lo scopo della vostra missione è quello di esplorare la stazione orbitante e gli altri pianeti del sistema per scoprire cosa è successo.

Istruzioni di caricamento per ST/AMIGA

Shadoworlds richiede un computer con 1 megabyte di memoria.

Inserite il dischetto 1 e accendete il computer. Inserite il dischetto 2 nella seconda unità dell'Amiga (se ne avete una collegata).

Istruzioni di caricamento per PC IBM

Inserite il dischetto 1 nell'unità a dischi e fate di quest'unità quella corrente. Digitate "SW" e premete Invio. Per installare sull'unità rigida, usate il programma di installazione che è fornito sul dischetto 1.

(Al prompt, inserite gli eventuali altri dischetti).

Controlli

Shadoworlds è controllato dal mouse. Usate il mouse per spostare il cursore e i pulsanti di sinistra e destra del mouse per selezionare le diverse caratteristiche del gioco.

Il pulsante destro del mouse è usato per due scopi:

1) Per mettere al centro l'immagine dello schermo – fate clic con il pulsante destro quando il cursore è sulla finestra di gioco.

2) Per alternare lo schermo di gioco e lo schermo dell'inventario – fate clic con il pulsante destro quando il cursore è sui volti dei personaggi.

Il pulsante sinistro è usato per tutte le altre azioni.

TASTIERA

I tasti funzione F1–F5 sono usati per cambiare le formazioni dei personaggi. Il tasto H è usato per interrompere e riprendere il gioco.

Selezione della squadra

Dopo l'introduzione, vi verranno presentate tre opzioni per:

1) Creare la vostra squadra di personaggi.

2) Andare al gioco con un set di personaggi di default.

3) Caricare un gioco già salvato.

Se è la prima volta che giocate con Shadoworlds, vi consigliamo di fare clic sull'opzione 1, poiché la squadra di default potrebbe non essere la più adatta al vostro stile di gioco. L'opzione 3 vi permetterà di ricominciare un gioco salvato da dove lo avevate lasciato in una sessione di gioco precedente.

Per creare la vostra squadra

Se avete selezionato l'opzione 1, potete dare un'occhiata agli archivi personali di tutti i guerrieri disponibili. Potrete studiare i loro pregi e difetti, leggere la loro storia e in base a tutto ciò selezionare i quattro membri più adatti al gioco.

Fate clic con il pulsante sinistro del mouse sulle frecce su e giù per scorrere l'elenco dei personaggi e su CONFIRM (Conferma) per selezionare il personaggio corrente, CANCEL (Cancella) eliminerà l'ultimo personaggio selezionato dalla vostra squadra. Facendo clic sul nome del personaggio, potete anche usare il tasto di cancellatura per cancellare ed inserire il nome scelto; quindi premete Invio per continuare la selezione dei personaggi. Ripetete questo procedimento per tutti e quattro i personaggi, poi fate clic su START MISSION (Inizia Missione) per portare la vostra squadra alla stazione spaziale per iniziare il gioco.

Ora vi verrà chiesto di inserire il dischetto dei dati, cioè il dischetto 2.

Il programma caricherà ora tutte le informazioni necessarie dal dischetto per il gioco. Ci vorrà poco tempo, ma ciò eliminerà il bisogno di caricare il dischetto durante il gioco.

Se avete creato una nuova squadra, il programma vi chiederà se desiderate salvare il gioco a questo punto. Vi consigliamo di salvare, in quanto se perdete un personaggio durante la prima parte del gioco, dovrete ricominciare daccapo se non avete un dischetto con il gioco salvato e la vostra squadra personalizzata già memorizzata in esso.

Dovete salvare il gioco su un altro dischetto vuoto NON FORMATTATO. Il programma inizializzerà il dischetto al formato di Shadoworlds automaticamente. Se inserite un dischetto formattato, il programma lo respingerà in quanto il for-

mato del gioco salvato rimuoverà tutti i dati precedentemente salvati sul dischetto.

A questo punto sarete all'inizio del gioco, con i quattro personaggi che avete selezionato.

Disposizione dello schermo

Lo schermo di gioco è diviso in due sezioni, la FINESTRA DI GIOCO e il PANNELLO DI CONTROLLO.

Finestra di gioco

L'azione si svolge qui. E' una prospettiva isometrica che offre un'immagine dell'azione dall'alto e a 3 dimensioni.

Mentre i personaggi si spostano attraverso i vari luoghi, questa finestra scorrerà per mantenerli sempre visibili. E' possibile centrare esattamente l'immagine facendo clic con il pulsante DESTRO del mouse mentre il cursore è su questa finestra.

Quando i personaggi si spostano dietro delle pareti, quest'ultime diverranno trasparenti per consentirvi di vedere chiaramente quello che succede. Ciò non interferisce assolutamente con il gioco e assicura una perfetta visione in ogni momento.

Pannello di controllo

Da qui avete accesso a tutti i comandi del gioco. Potete ordinare ai personaggi di eseguire una vasta gamma di azioni.

Il pannello, parte inferiore dello schermo, è composto da cinque sezioni, quattro volti (la squadra che avete scelto) con al centro il Personaggio Principale di Controllo. I volti possono essere di tre tipi: normale, retro dell'elmetto (significa che il personaggio si trova su un livello diverso del gioco) o teschio (il personaggio è morto).

Il Personaggio di Controllo è diviso in cinque parti: due braccia, due gambe e la testa. Potete fare clic su di esse con il mouse per dare ordini ai personaggi.

TESTA	- ISPEZIONA EACCENDE /SPEGNE TORCE
BRACCIO SINISTRO	- USA OGGETTO POSSEDUTO
BRACCIO DESTRO	- OPERA CONTROLLO E RAC COGLIE OGGETTO
GAMBA SINISTRA	- IL PERSONAGGIO CAMMINA IN GRUPPO
GAMBA DESTRA	- IL PERSONAGGIO CAMMINA DA SOLO

Ogni volto ha una barra di salute che indica la sua condizione e una rappresentazione delle sue mani che mostrano gli oggetti posseduti. Sopra, ci sono anche due piccole frecce; facendo clic su queste, potete scorrere velocemente attraverso tutti gli oggetti che il personaggio ha nel suo inventario.

Per dare ordini a un solo personaggio, fate clic con il pulsante sinistro del mouse sul suo volto. Il suo microfono cadrà e il Personaggio Principale di Controllo (PPC) assumerà il suo colore (rosso, verde, bianco o grigio). Ora potete dare un ordine specifico a quel personaggio usando braccia, gambe o testa.

Campo visivo

Per un maggior realismo, ogni personaggio ha un campo visivo limitato. Per esempio, non è possibile ordinare a un personaggio di lanciare un oggetto in un punto oltre una parete o usare un'arma contro un bersaglio distante. Il campo visivo è rappresentato da un "disco" che circonda ogni personaggio, al di fuori del quale i personaggi non sono in grado di vedere chiaramente. Inoltre, anche i muri ostruiranno la loro visuale.

Quando si da un ordine, il cursore del mouse cambierà forma mentre lo muovete dentro e fuori dal campo visivo del personaggio per indicare se quest'ultimo può eseguire l'ordine o no.

Azioni

Shadoworlds presenta un sistema di controllo multitask. Ciò vi permette di dare un ordine a più di un personaggio allo stesso tempo, per esempio è possibile che un personaggio usi un'arma contro una creatura, che un altro apra una porta, che un altro raccolga un oggetto, mentre un altro si sta riposando, tutto allo stesso tempo. Basta dare la serie di ordini ai personaggi ed ognuno eseguirà il proprio ordine.

Quando si ordina "SINISTRA" e "DESTRA", gli ordini si intendono dal VOSTRO punto di vista, non da quello dei personaggi.

1) Spostamento individuale

a) Fate clic con il pulsante sinistro del mouse sul volto del personaggio che volete far camminare.

b) Fate clic sulla gamba destra del Personaggio Principale di Controllo.

c) Quindi nella finestra di gioco fate clic sul punto dove volete far spostare il personaggio, all'interno del campo visivo.

Il personaggio si avvierà verso quel punto.

E' possibile far seguire al personaggio un percorso preciso trascinando il cursore, cioè tenete premuto il pulsante sinistro

del mouse mentre seguite lentamente il percorso che volete che esso segua. I personaggi carichi di oggetti cammineranno più lentamente del solito.

2) Spostamento in gruppo

Per far muovere tutti i personaggi allo stesso tempo:

a) Fate clic sul volto di ogni personaggio della squadra.

b) Fate clic sulla gamba sinistra del PPC.

c) Nella finestra di gioco, fate clic sul punto dove volete far spostare la squadra.

L'intera squadra si avvierà verso quel punto. La sua formazione può essere modificata, a tal fine, servitevi della sezione con i ROMBI nello SCHERMO DELL'INVENTARIO.

Ogni giocatore al di fuori del campo visivo del capo della formazione non si unirà alla formazione.

3) Raccolta di oggetti

Per far sì che un personaggio raccolga un oggetto dal pavimento o dai muri:

a) Selezionate il volto del personaggio.

b) Fate clic sul braccio destro del PPC.

c) Evidenziate l'oggetto nella finestra di gioco (lampeggerà) e fate clic con il pulsante sinistro del mouse.

Il personaggio camminerà sull'oggetto e lo raccoglierà. Questo apparirà adesso nella sua mano sinistra (sotto il suo volto).

4) Lancio/collocazione di oggetti

Per far sì che un personaggio lanci o posi un oggetto che possiede:

a) Fate clic sul volto del personaggio.

b) Fate clic sull'oggetto nella sua mano (sinistra o destra).

c) Nella finestra di gioco, fate clic sul punto dove volete che metta l'oggetto.

Se il luogo è molto vicino al personaggio, questi si piegherà e poserà l'oggetto. Se il luogo è più lontano, lo lancerà. Se l'oggetto è molto pesante o se è necessario lanciarlo in un punto lontano, potrebbe non raggiungere il punto desiderato.

5) Lettura

Nel gioco ci sono terminali di computer che possono dare informazioni utili. Per leggerne uno:

a) Selezionate il volto del personaggio.e

b) Selezionate la testa del PPC.

c) Evidenziate lo schermo del computer nella finestra di gioco e fate clic con il pulsante sinistro del mouse.

Il personaggio camminerà sullo schermo e lo leggerà, il monitor vi mostrerà il messaggio. Fate clic con il pulsante sinistro del mouse per far scomparire il messaggio.

6) Accensione delle torce

Ogni personaggio ha due torce incorporate nel suo elmetto spaziale. E' possibile accenderle e usarle per ispezionare le zone buie del gioco (ce ne sono molte). Le creature e i robot possono essere condizionati dalla luce. Per caricare queste torce, il personaggio deve avere una BATTERIA nel suo inventario. Queste si trovano nella parte iniziale del gioco e possono cadere dai robot quando questi vengono distrutti. Se il personaggio ha una batteria:

a) Selezionate il suo volto.

b) Selezionate la testa del PPC e TENETE PREMUTO i l pulsante per due secondi.

Le sue torce si accenderanno e, ad indicazione di ciò, il suo volto si illuminerà. Nella finestra di gioco, il personaggio avrà anche le sue torce accese. Per guardarsi attorno, evidenziate la testa del PPC (se non è già selezionata) e muovete il cursore del mouse all'interno della finestra di gioco; il personaggio girerà la testa per indirizzare la luce in quella direzione e illuminare il luogo. E' possibile spegnere le torce (per risparmiare l'energia della batteria) ripetendo semplicemente il comando citato sopra. In Shadoworlds esistono anche i razzi. Per illuminarli o spegnerli, collocate l'oggetto nella casella della mano sinistra e tenete premuto sulla mano sinistra del PPC per due secondi. Una volta illuminati, i razzi si possono posare per terra, lanciare, mettere sui muri ("appoggiare" il razzo ad un muro) o spegnere.

7) Uso degli oggetti

Per far sì che un personaggio usi un oggetto che tiene in mano (nella mano sinistra):

a) Selezionate il volto del personaggio.

b) Selezionate il braccio sinistro del PPC.

c) Selezionate nella finestra di gioco il punto dove desiderate che usi l'oggetto.

Diversi oggetti possono essere usati in diversi modi:

LE SCHEDE MAGNETICHE SI USANO PER LE SERRATURE

LE CARTE DI CREDITO SI INSERISCONO IN FESSURE

LE BUSTE DI FLUIDO SI USANO SU DISTRIBUTORI

GLI OGGETTI RICARICABILI SI USANO SU CARICATORI

LE ARMI SONO USATE CONTRO CREATURE O LUOGHI (vedi ARMI)

Armi

Le armi del gioco possono essere di tre tipi:

Armi bianche (come una leggera sciabola), armi che richiedono una sola mano (come una pistola) e armi che richiedono entrambe le mani (come un lanciafiamme).

Per usare un'arma, impugnatela nella mano sinistra e USATELA contro una creatura, nel modo seguente:

a) Fate clic sul volto del personaggio.

b) Fate clic sul braccio sinistro del PPC.

c) Evidenziate la creatura (fate clic sul punto ai piedi della creatura).

A questo punto, il personaggio inizierà il combattimento con la creatura. Se si tratta di un'arma bianca, si avvicinerà alla creatura, se è un'arma da fuoco, farà fuoco con l'arma senza doversi spostare. Se non c'è nessun oggetto nella mano sinistra, allora il personaggio combatterà con le sole mani. Le armi più ingombranti (da impugnarsi con entrambe le mani) sono divise in due parti, la CANNA e l'IMPUGNATURA. Di solito si trovano separatamente all'interno della Weapons Research Facility. Per usarle, tenete un'impugnatura con la mano sinistra e la canna con la destra (entrambe le parti si uniranno per formare un'arma completa) ed USATELA nello stesso modo di prima

Diverse combinazioni di canna e impugnatura producono effetti diversi. Shadoworlds vi permette di personalizzare le armi a vostro piacere. Man mano che vengono usate, le armi si scaricheranno. Possono essere ricaricate usandole in punti di ricaricamento sparsi per tutto il gioco. Lo stesso avviene per le batterie. Ricordate che questi punti di ricaricamento possono essere usati una sola volta!

I colpi ricevuti dal vostro personaggio appaiono come numeri sulla sua testa visualizzata sul pannello di controllo.

8) Uso dei controlli

Per usare i controlli, come interruttori e pulsanti:

a) Selezionate il volto del personaggio.

b) Selezionate il braccio destro del PPC.

c) Evidenziate il controllo nella finestra di gioco.

Il personaggio si avvicinerà all'interruttore e lo attiverà.

Questo ordine è quello che serve per RACCOGLIERE, il gioco saprà se l'oggetto può essere raccolto o operato automaticamente. Alcuni dispositivi vengono attivati tramite peso, altri tramite luce, dovrete usare la vostra ingenuità per risolvere questi problemi.

SCHERMO DELL'INVENTARIO

Per visualizzare lo schermo dell'inventario, fate clic con il pulsante DESTRO del mouse sul volto di un personaggio.

Lo schermo dell'inventario mostra tutti gli oggetti posseduti dai personaggi e i loro dati. Vi permette inoltre di far dormire i personaggi (ciò consentirà loro di guarire più velocemente), reintegrare i loro livelli di fluidi e impostare la disposizione della squadra. Anche il caricamento e il salvataggio del gioco sono effettuati dallo schermo dell'inventario.

Ispezione degli oggetti

Ci sono 16 caselle per ogni personaggio. Due caselle rappresentano la mano destra e sinistra del personaggio. Le altre 14 sono nei loro zaini. Raccogliere un oggetto da una delle 16 caselle farà apparire il nome dell'oggetto e la quantità di potenza residua (se si tratta di un oggetto caricato). Collocare un contenitore (come una cassa o la scatola del pronto soccorso) nella mano sinistra del personaggio farà aprire il contenitore e consentirà l'accesso al contenuto. I contenitori forniscono un modo ideale per trasportare più di 16 oggetti, in quanto ogni contenitore può portare 6 oggetti. Questi possono aumentare la capacità di trasporto fino a 16 per 6=96 oggetti per personaggio o 384 oggetti complessivamente.

Gli oggetti possono essere scambiati tra i personaggi senza che questi debbano posarli per terra per poi essere raccolti. Ciò si esegue facendo stare vicini tra loro i personaggi e andando allo schermo dell'inventario. I personaggi vicini faranno sì che i loro oggetti passino da una casella a un'altra direttamente, lo stesso che "porgere" un oggetto da uno all'altro. Ciò si può anche fare dallo schermo di gioco "lanciando" un oggetto dalla mano di un personaggio ad un'altra, se sono vicini l'uno all'altro.

Nutrimento

I fluidi in Shadoworlds sono presenti in buste. Queste si possono trovare in diversi punti strategici del gioco. Per usarle, ogni personaggio ha un tubo endovenoso che mette in comunicazione la sua vena con l'esterno della tuta spaziale. Queste buste possono perciò essere somministrate direttamente nel flusso sanguigno di un personaggio sia per stabilizzare i fluidi del suo sangue (lo stesso che bere), sia per fargli una trasfusione di sangue in caso di incidente. Basta raccogliere la busta dalle caselle dell'inventario e trascinarla con il mouse sull'icona dell'iniezione. La salute dei personaggi peggiorerà gradualmente se questi livelli di fluidi non vengono mantenuti. In caso estremo, moriranno.

Riposo

Per far riposare un personaggio, fate clic sull'icona dell'occhio. Quest'ultimo si chiuderà per indicare che il personaggio sta dormendo. I personaggi si sveglieranno sia rifacendo clic sull'occhio, sia dando un nuovo ordine nel gioco. Inoltre si sveglieranno se vengono feriti da un attacco o per fame.

Statistiche

Le quattro barre verticali indicano da sinistra a destra:

SALUTE, FORZA, FLUIDI, ENERGIA TOTALE DELLA BATTERIA

Formazioni della squadra

I due rombi a destra dello schermo dell'inventario mostrano la disposizione della squadra quando questa cammina in formazione. Possono essere cambiate facendo clic sulle icone F1–F5 o premendo i tasti funzione sulla tastiera F1–F5 (funziona anche sullo schermo di gioco). Inoltre, si possono creare formazioni personalizzate raccogliendo le icone dei personaggi e collocandole diversamente nella griglia.

Se i personaggi vengono collocati in rombi separati, allora obbediranno a un ordine di spostamento in gruppo soltanto se dato a uno dei membri del loro rombo. Ciò permette al giocatore di creare unità operative, combinazioni di personaggi che si spostano insieme per compiti specifici senza dover far camminare ogni personaggio separatamente.

Caricamento e salvataggio

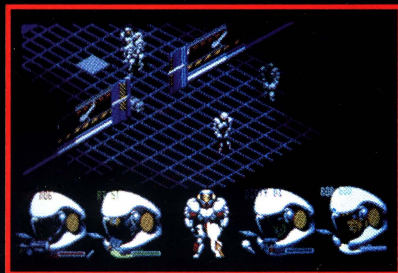
Fate clic sull'icona del disco per accedere al caricamento del gioco e alle funzioni di salvataggio. Seguite le istruzioni sullo schermo. Vi consigliamo di salvare il gioco regolarmente. Vi ricordiamo che è possibile salvare il vostro gioco soltanto su DFØ:, anche quando è collegata una seconda unità.

Fate ancora clic con il pulsante destro del mouse per ritornare allo schermo di gioco.













Krisalis Software Ltd,Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham S60 2HD Tel 0709 372290